

La litanie des êtres

*C'étaient des personnes
jeunes ou vieilles
et elles composent
ou ont composé
notre communauté
au cœur de la forêt.*

*Voici leurs histoires,
les fragments que nos mémoires
ont conservé d'elles.*

La litanie des êtres est un jeu de rôle pour raconter une communauté au cœur de la sylvie ininterrompue de [Millevaux](#). Un court glossaire est présent en fin de texte pour les personnes qui ne seraient pas familiarisées avec cet univers.

Nous nous partagerons deux types de personnages : les *narrateurices* et les *êtres*. Chaque *narrateurice* a une vision différente des *êtres*, les personnes qui ont composé la communauté et chaque personne narrée provient d'un tirage aléatoire qui guide le concept.

Il n'y a pas de règles mécaniques, juste quelques règles narratives.

Il se joue de préférence à au moins deux personnes et se passe de MJ.

Une lecture partagée de ce qui suit est nécessaire pour jouer.

(temps de lecture mentale : 6 minutes. Temps de lecture orale : 18 minutes)

Les principes du jeu

La litanie des êtres est un jeu de [world building](#) mais à la différence des habituels jeux de ce genre, nous n'allons pas faire un brainstorming : jouer à *La litanie des êtres*, c'est déjà faire une partie de jeu de rôle, avec ce que ça implique de [roleplay](#) et d'action au présent. Une partie de *La litanie des êtres* peut se suffire à elle-même, ou être à un préalable à une partie d'un autre jeu de rôle, pour camper le décor.

Nous allons interpréter des personnages d'une communauté de Millevaux. Ces personnages, ce sont les **narrateurices**, dont le rôle sacré est de réciter **la litanie des êtres**, autrement dit d'évoquer les **êtres** qui peuplent ou ont peuplé la communauté (certains peuvent être morts ou disparus), afin que leur mémoire se transmette.

Retenez bien que les *narrateurices* comme les *êtres* font partie (ou ont fait partie dans le cas de certains *êtres*) de la même communauté. La différence entre les deux est que les *narrateurices* racontent la vie des *êtres*. Il est possible que durant la partie, les *êtres* n'existent que par le récit que les *narrateurices* font d'eux.

Les *êtres* sont des créatures sentientes : humains, maletronches, horlas, goupils, corax, féériques.

Les *narrateurices* sont au nombre de six, autour d'un feu de camp, pour raconter ensemble la litanie des êtres. Sauf improvisation de votre part, personne ne les accompagne.

Chaque *narrateurice* a une identité et une personnalité différente qui va teinter sa façon d'évoquer les *êtres* :

- ♣ 1. Le **mémographe** se dit neutre et objectif. Il base sur son récit sur des traces, des témoignages ou des preuves, mais ces archives peuvent être corrompues ou mal interprétées.
- ♣ 2. La **rhapsode** transforme la vérité en histoire. Elle peut déformer les faits au service de son conte.
- ♣ 3. Le **goupil** est celui qui sème le doute. Il prend la parole essentiellement pour apporter des contre-vérités, remettre en cause les dires des autres *narrateurices*, ou questionner les détails du récit.
- ♣ 4. La **corax** a accès aux savoirs cachés. Ce qui est occulte, tenu secret, ou enfoui dans le passé, lui est connu. Elle connaît des choses qu'aucune autre *narrateurice* ne connaît. Mais elle peut manipuler son auditoire.
- ♣ 5. L'**enfant** est celui qui questionne. Il est trop jeune pour savoir beaucoup de choses sur les *êtres*, alors il demande des précisions aux autres *narrateurices*. [la personne qui interprète l'enfant peut cependant inventer une partie de la fiction en posant des questions orientées du type « Pourquoi la brune a-t-elle tué son papy bien-aimé ? » (dans cet exemple, l'existence du papy de la brune et ce parricide viennent juste d'être inventés par la personne qui incarne l'enfant).
- ♣ 6. La **vieillard**e est celle qui doute et qui regrette. Elle se rappelle de faits étalés sur de longues durées, mais peut en avoir oublié de grandes parties ou faire des erreurs. C'est aussi la personne la plus impliquée. Cette doyenne de la communauté a vécu des choses intenses avec chacun des *êtres*. Son engagement dans leurs vies respectives va teinter son récit. Elle porte son lot de traumatismes et de culpabilité et pourrait s'en confier.

Le principe de ce jeu est relativement simple (bien que des subtilités vont apparaître lors de l'établissement du contrat de table, cf chapitre suivant).

Tour à tour, nous allons prendre la parole pour incarner l'un.e des *narrateurices*. En tant que *narrateurice*, notre activité principale est de raconter la vie d'un ou de plusieurs *êtres*, avant de laisser la parole à une ou l'autre des *narrateurices*.

Quand nous parlons au nom d'une narrateurice, il est important de le rappeler au début de chaque intervention.

*Exemple : Triscia prend son tour de jeu. Elle commence par dire : « La vieillard*e parle. Je me rappelle quand Sam le bûcheron est arrivé dans notre communauté. Tout le monde se méfiait de lui mais j'étais persuadée qu'il avait un bon fond. »

Vous pouvez décider d'aller au-delà du discours direct, en décrivant les *narrateurices*, leur feu de camp, en évoquant leurs actions, voire en faisant intervenir des événements extérieurs.

En cours de jeu, le terme « **oubli** » permet d'annuler une scène ou une question, le terme « **revisitation** » permet de « re-tourner » une scène d'une façon qui puisse nous permettre de gérer un malaise.

La partie s'arrête quand un temps défini à l'avance est écoulé ou quand nous atteignons une conclusion satisfaisante.

Débriefing :

Posons-nous ces trois questions à tour de rôle :

- ♣ Comment vas-tu ? Que peut-on faire pour toi ?
- ♣ Quelle scène de la partie souhaites-tu nous remettre en mémoire ?
- ♣ Si tu devais rejouer à ce jeu, que changerais-tu ?

Contrat de table

- Quels sont les tabous à ne pas aborder en cours de jeu ?
- Quels sont les thèmes sensibles qui peuvent être abordés mais seulement sous forme d'ellipse ?
- Établissons-nous une définition de la communauté au préalable ? Si oui, nous pouvons utiliser ce tirage aléatoire : <https://chartopia.d12dev.com/chart/33962/>
- Avons-nous chacun.e un.e *narrateurice* attribué.e ou considérons-nous les six *narrateurices* comme un pool de personnages mis en commun et que chacun.e peut interpréter à sa guise ?
- Établissons-nous à l'avance la liste des *êtres* qui feront l'objet de la litanie ? Combien seront-ils ? Que nous créions les *êtres* à l'avance ou que nous le fassions en cours de jeu, nous pouvons nous baser sur des tirages aléatoires de personnage : <https://chartopia.d12dev.com/chart/50586/>
Pour information, il y n'y a ni goupil ni corax dans ce tableau. Mais nous pouvons décider qu'un des *êtres* est un goupil ou un corax, en modifiant sa description comme il se doit.
- Consacre-t-on un tour de table à chaque *être* où peut-on sauter d'un *être* à un autre à l'envi ?
- Quand une personne prend la parole, peut-elle changer de *narrateurice* à chaque fois où chaque personne a-t-elle un.e *narrateurice* associée pour toute la durée de la partie ?
- Respectons-nous un tour de table établi à l'avance ou autorisons-nous une prise de parole anarchique ?
- Avant de laisser la parole aux *narrateurices*, faisons un tour de table pour répondre à ces questions :
 1. De qui le mémographe parle a partir d'archives manquantes, disparues ou corrompues ?
 2. Qui a refusé à la rhapsode le privilège de raconter sa légende ? Respectera-t-elle cet interdit ?
 3. Qui a fait du mal au goupil ?
 4. Qui reste un mystère pour la corax ?
 5. Qui élève l'enfant ?
 6. Qui a un lien de parentalité avec la vieillearde ?

La collection de tables aléatoires associée au jeu se trouve ici :
<https://chartopia.d12dev.com/collection/3767/>

Glossaire de Millevaux

☛ L'action se place dans notre monde, dans un futur indéterminé.

La civilisation est tombée en **ruine** (on ignore depuis quand) et les enclaves qui subsistent menacent à leur tour de s'effondrer.

☛ **La forêt** a tout envahi et continue à progresser, et avec elle une faune et une flore sauvage et hostile.

☛ La majorité des humains souffrent de **l'oubli** : ils perdent les souvenirs de leur passé (les savoir-faire et les connaissances demeurent, mais l'histoire et le présent du monde sont oubliés). Ceci provoque un sentiment de manque et beaucoup luttent pour retrouver leur mémoire.

☛ **L'emprise**, une force mutagène, transforme les êtres et les choses. Humains, animaux, végétaux et même minéraux peuvent être touchés et se transmuter l'un en l'autre.

☛ **L'égrégore**, une trame psychique issue de nos peurs, de nos émotions et de nos croyances, provoque à notre insu des phénomènes surnaturels. Si une maison a été le lieu de meurtres, elle devient une maison hantée avec des murs sanglants et des meubles qui dansent. Si les gens pensent qu'un ogre habite cette forêt, un ogre finira par émerger, qu'il apparaisse de rien ou qu'un habitant se transforme en ogre.

☛ Les **horlas** sont des créatures issues de l'emprise et de l'égrégore. Ils ne sont ni humains ni animaux, leurs apparences et leurs motivations sont variées. Les gens les craignent mais les connaissent très mal.

☛ Voici les huit **espèces** sentientes :

(les espèces dites mnésiques sont immunisées à l'oubli) :

1. Les humains. Ils sont désormais peu nombrés et désespérés. Ils souffrent de la ruine et de l'oubli.

2. Les maletronches sont des humains touchés à la naissance ou plus tard par des mutations physiques ou psychologiques, dues à la radioactivité ou à l'emprise.

3. Les horsains sont des humains tellement atteints par l'emprise ou l'égrégore qu'ils deviennent des horlas.

4. Les Masques d'Or sont les rares survivants de l'espèce des Néandertal. Ils profitent de leur ressemblance avec les humains pour vivre clandestinement parmi eux. Ils ont des pouvoirs psychiques et utilisent des masques d'or pour se reconnaître entre eux. ([tirer une loge de Masque d'Or](#))

5. Les Corax sont des changeformes hommes-corbeaux. Ils peuvent aussi prendre une forme d'humain à tête de corbeau. Ils vivent dix ans (leur croissance sous forme humaine est accélérée). Ils sont mnésiques et naissent avec la mémoire de leurs deux parents et de leurs ancêtres. ([Tirer ici une voie corax](#))

6. Les goupils sont des renards sentients, mnésiques, quadrupèdes ou humanoïdes. Ils parlent l'humain et la langue putride, sont les vassaux des groums (des ours sentients qu'ils manipulent), et peuvent parler dans la tête d'un autre être sentient (son jumeau) tant que celui-ci est en vie (puis ils peuvent se jumeler avec quelqu'un d'autre).

7. Les groums sont des ours sentients, amnésiques, quadrupèdes ou bipèdes. Ils parlent l'humain et la langue putride, et avec leurs vassaux les goupils (des renards sentients), la plupart sont en guerre contre les humains (on parle de guerre des groums). Une fois dans sa vie, un groum peut étreindre un humain pour le transformer en groum.

8. Les changeformes sont des horlas capables de prendre forme humaine, voire plusieurs formes humaines. Leurs motivations et leur capacités d'imitation sont très variées.

9. Les horlas sont des créatures intelligentes ni humaines ni animales, fruit de l'emprise et de l'égrégore. ([Se rendre à la table de création de personnage horla](#)).

10. Les féériques sont des créatures faites de bois rare, de merveille et de légendes. Elles peuvent prendre bien des apparences mais peuvent aussi être semblables aux humains, voire vivre en cachette parmi eux. ([Se rendre à la table de création de personnage féérique](#)).

Crédits

Texte par Thomas Munier (domaine public).

Polices gratuites pour un usage non commercial (Atkinson Hyperlegible, OldNewspaperTypes)

Images de couverture : Giles Watson, cc-by-sa & andrea castelli, cc-by & Eugène Atget, Maya Deren, domaine public